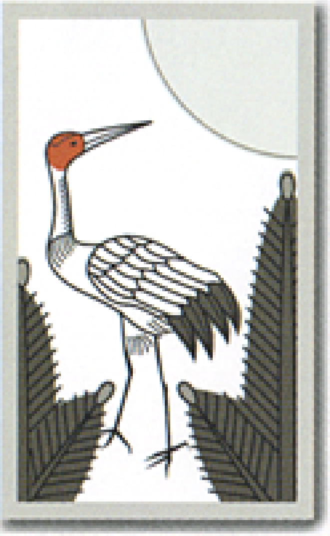
SuperLite 1500 シリーズ

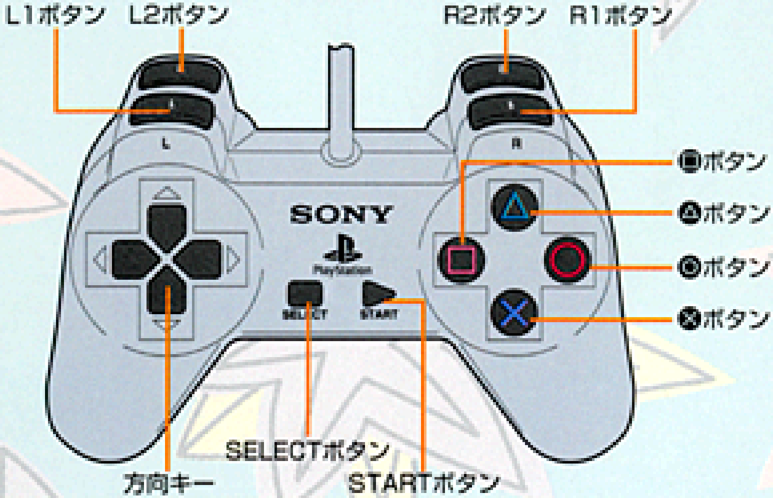
花 札 II



テーブルゲーム

コントローラの操作方法

ここでは基本的なコントローラの使い方について説明します。



・方向キー……………カーソルを移動させるキーです。設定画面の項目を選んだり、
札の選択やおいちょカブで賭ける場所や点数の選択に使用します。

・○ボタン……………方向キーで選んだ項目や出す札の決定、および、おいちょカブで賭ける場所や点数の決定をするときに使用します。また、設定画面などで設定終了の代わりに使用することができます。

・×ボタン……………選択のキャンセル等に使用します。

・△ボタン……………コマンドメニューが表示されます。

・□ボタン……………その時点までの点数表を表示します。（おいちょカブを除く）

・R1、L1 ボタン……点数表や役の表示画面ウィンドウなどの一時消去に使用します。

・STARTボタン ……設定画面などで、STARTボタンを押すことで、設定終了の代わりにすることができます。
また、おいちょカブでは子のときに、賭け点の設定を終えて、親との勝負をはじめるときに使用します。

※R2、L2、SELECTボタン ………………使用しません。

SLPM 86319

タイトル画面

ゲームを起動すると、このタイトル画面が表示されます。



【はじめから】



新たなゲームを始めるときに使用します。「はじめから」を選択すると、遊ぶゲームの選択画面になります。「こいこい」「花合わせ」「はちはち」「おいちょカブ」の４つのゲームの中から、お好みのゲームを選択して下さい。

【つづきから】

メモリーカードに保存してある状況からゲームを再開するときに使用します。各ゲームごとに保存が可能です。なお、メモリーカードがないときや、保存データがないときはこの項目を選択してもゲームは始まりません。

※メモリーカードはメモリーカード差込口1に正しく接続して下さい。メモリーカード差込口2には対応していません。

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック

SLPM 86319

各種設定

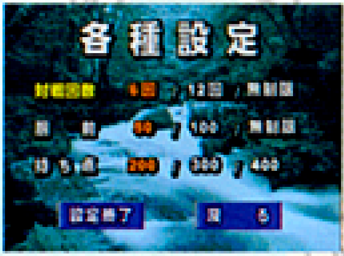
ゲームを選択するとこの画面が表示されます。ルールや対戦回数を設定してください。



「こいこい」



「花合わせ／はちはち」



「おいちょカブ」

「こいこい」

【対戦回数】　何回勝負をした時点で勝敗を決定するかを決めます。

【花見酒・月見酒】　花見酒と月見酒の役の配点を設定します。

【親権】　有りの場合、親・子どちらも「勝負」を宣言できなかったとき、親に3文が加算されます。

「花合わせ／はちはち」

【対戦回数】　何回勝負をした時点で勝敗を決定するかを決めます。

「おいちょカブ」

【対戦回数】　何回勝負をした時点で勝敗を決定するかを決めます。
無制限の場合はどちらかの持ち点がなくなるまで勝負をつづけます。

【胴前】　子が一度に賭けられる合計点数を設定します。
また、親の点数が胴前と同じ点数減った場合、または、胴前の2倍の点数が増えた場合に「巣立ち」といって親の交代になります。

【持ち点】　ゲーム開始時の持ち点を設定します。

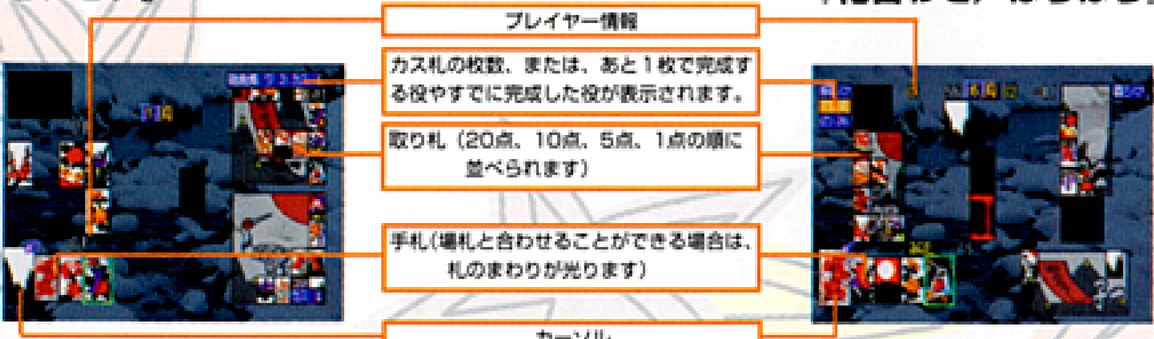
【設定終了】　設定された条件でゲームを始めます。

【戻る】　設定を元に戻し、タイトル画面に戻ります。

ゲーム画面

すべての設定が終わると、以下の画面が表示されます。また、ゲーム中に△ボタンを押すと画面上にコマンドメニューが表示され、いろいろ便利な機能を使うことができます。（裏面の機能解説を参照）

「こいこい」　　「花合わせ／はちはち」



自分の番になったら、カーソルを出したい札に合わせて◎ボタンを押して下さい。

「おいちょかぶ」



プレイヤーが子のときは、賭けたい場所を方向キーの上下で選択して◎ボタンで決定して下さい。その後、賭ける点数を方向キーの上下で増減させて、◎ボタンで決定して下さい。合計点数が設定されている胴前の数字以下であれば、４カ所に自由に賭け点を配分することができます。賭け点の配分が終わったらSTARTボタンを押して、３枚目の札を引くか引かないかを決定して下さい。なお、４枚目の札を引くことはできません。その後、勝負の判定に移行します。プレイヤーが親の場合には自動的にCOMが賭け点を決定します。

ゲームの解説

「こいこい」

取り札で出来役ができると、役名と役代の表示画面になります。まだ勝負をつづける場合は「こいこい」、そこで勝負を終える場合は「勝負」を選択して下さい。なお、最後の手札で役ができた場合は「こいこい」はできません。そして「勝負」を宣言した人が、それまでにできている役代をもらうことができます。このとき、相手にできている役は関係ありません。また、手札が無くなるまでに両者ともに「勝負」を宣言しなかった場合は、「親権」が有りの場合には、親の勝ちとなり、「親権」が無しのときは引き分けとなります。

1回の勝負が終わると、それまでの得点経過が表示され、設定した対戦回数になっていなければ次回の勝負にうつります。
なお、これらのウィンドウはR1またはL1ボタンで一時消去させることができます。



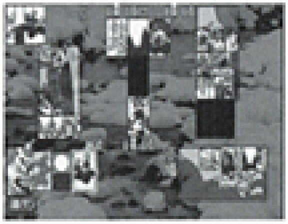
「花合わせ」

全部の札を出し終わると、出来役と取り札の点数をまとめた、その回の得点の計算結果が表示され、◎ボタンを押すとそれまでの得点経過が表示されます。なお、これらのウィンドウはR1またはL1ボタンで一時消去させることができます。



『はちはち』

■基本ルール

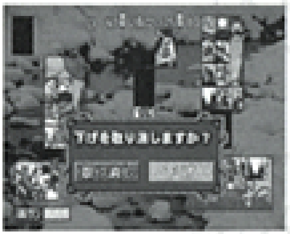


「花合わせ」に「こいこい」とポーカーの要素をあわせた遊びが「はちはち」です。
まず、手札が配られたときに、手札に役ができていると手役の表示がされます。そして、全部の札が無くなった時点で取り札の点数と手役の点数が計算され、その回の結果が表示されます。
なお、得点の単位は「貫」と「点」の2つがあり、1貫＝12点で計算されます。

■「場」と倍率

その回の勝負が始まる時の場札によって、「場」の種類が決まります。そして、「場」の種類によって、その回の勝負の計算方法が以下のように決定されます。
20点札が1枚もない場合……………………………………「小場」（1倍）
松、桜、坊主のいずれかの20点札がある場合………「大場」（2倍）
柳、桐のいずれかの20点札がある場合…………………「絶場」（4倍）
なお、大場（絶場）に関わる20点札が2枚以上出ていた場合には、「二代しばり」となって次の回も大場（絶場）になります。ただし、次の回までしか持ち越されません。また、大場と絶場では絶場が優先されます。

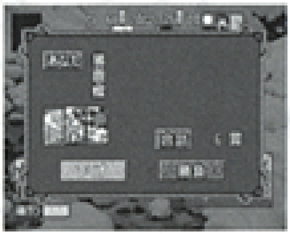
■出来役と「下げ」



勝負の途中で、取り札で出来役ができたときは「こいこい」と同じように「勝負」を宣言することができ、またこの場合、勝負はそこで打ち切りとなって、手役と出来役の得点のみ計算されます。さらに出来役をつくりたい場合は「下げ」を宣言することによって、勝負を続行することができます。ただし、「下げ」を宣言したあとに、他の人に出来役ができた場合は最初に出来た役の得点は半分になってしまい、しかも、その人の役代を１人で負担しなければなりません。その後、自分の番であれば、「下げ」の取り消しをすることも出来ますが、この場合も出来役の得点は半分になります。なお、このゲームでは「下げ」を宣言した人がいる場合は、その勝負の間はそれ以上「下げ」を宣言することは出来ません。

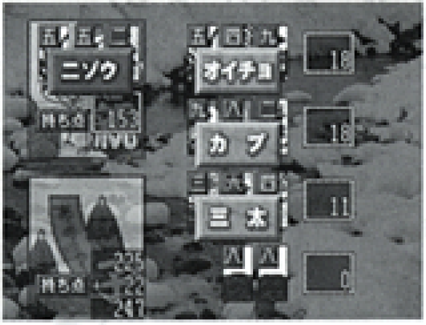
■特殊な出来役

全部の札を取り終わった時点で、「特殊な出来役」ができていた場合は、「手役」と取り札の得点はすべて無効となり、「特殊な出来役」の役代のみ計算されます。



『おいちょカブ』

役の種類と名称



0………ブタ	5………ゴケ
1………ピン	6………六法
2………ニゾウ	7………セケン
3………三太	8………オイチョ
4………ヨツヤ	9………カブ

札の数字をすべて足したときの、1の位の数字を目数と呼び、この数の大きさで勝負を決めます。0が1番弱く、9が1番強い役になります。同じ場合は引き分けです。また、それとは別に以下のような特殊な役があります。

四一・九一（シッピン・クッピン）
親だけに認められる役です。1枚目に4または9が出て、且つ2枚目に1が出たときに成立する役で、配当が2倍になります。アラシ以外のすべての役に勝ちます。

アラシ
親子の区別無く認められます。3枚とも同じ数字のときに成立する役で、すべての役に勝ち、配当が3倍になります。なお、アラシ同士の場合には目数で勝負を判定します。

機能解説

ゲーム中に△ボタンを押すと、以下の画面のように様々な機能を使うためのメニューが表示されます。



【オプション】　カーソル、背景などのいろいろな環境を設定できます。
方向キーの上下で項目、左右で環境を変更することが出来ます。
設定が決まったら、「設定終了」を選択するか、そのまま◎ボタンかSTARTボタンを押すと設定の変更が完了します。

【保存】　現在のゲーム内容をメモリーカードに保存します。

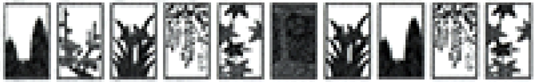
【終了】　ゲームを終了して、タイトル画面に戻ります。

【戻る】　ゲーム画面に戻ります。

役一覧

「こいこい」

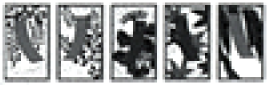
カス/(一文: カス札(1点札)十枚による役(一枚増えることに一文増し)



赤タン / (六文: 「松」「梅」「桜」のタン札三枚による役



タン/(一文: タン札(5点札)五枚による役(一枚増えることに一文増し)



青タン/ (六文: 「牡丹」「菊」「紅葉」のタン札三枚による役



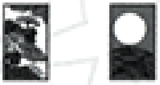
タネ/(一文: タネ札(10点札)五枚による役(一枚増えることに一文増し)



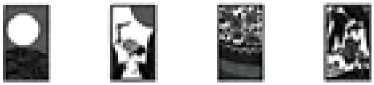
三　光 / (六文: 「芒に月」「松に鶴」「桜に幕」「桐に鳳」の内三枚による役



月見酒 / (無し/三文/五文: 「芒に月」「菊に盃」の二枚による役



雨四光 / (八文: 三光に「柳に道風」を加えた四枚による役



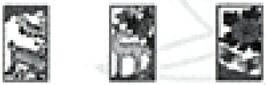
花見酒 / (無し/三文/五文: 「桜に幕」「菊に盃」の二枚による役



四　光 / (十文: 「芒に月」「松に鶴」「桜に幕」「桐に鳳」の四枚による役



猪鹿蝶 / (五文: 「萩に猪」「紅葉に鹿」「牡丹に蝶」の三枚による役

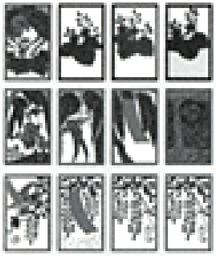


五　光 / (十五文: 「芒に月」「松に鶴」「桜に幕」「桐に鳳」「柳に道風」の五枚による役



「花合わせ」

シ　マ／（２０点）：「桐」「柳」「藤」のいずれか四枚がそろった役



く　さ／（２０点）：「藤」「菖蒲」「萩」のタン札三枚による役



月見酒／（２０点）：「芒に月」「菊に盃」の二枚による役



花見酒/（２０文）：「桜に幕」「菊に盃」の二枚による役



猪鹿蝶／（２０点）：「萩に猪」「紅葉に鹿」「牡丹に蝶」の三枚による役



松桐坊主／（２０点）：「松に鶴」「桐に鳳」「芒に月」の三枚による役



表菅原／（３０点）：「松に鶴」「梅に鶯」「桜に幕」の三枚による役



の　み／（３０点）：「芒に月」「桜に幕」「菊に盃」の三枚による役



六タン／（３０点）：「柳」以外のタン札が六枚そろった役



赤タン／（４０点）：「松」「梅」「桜」のタン札三枚による役



青タン／（４０点）：「牡丹」「菊」「紅葉」のタン札三枚による役



七タン:（４０点）：「柳」以外のタン札が七枚そろった役



四　光／（６０点）：「芒に月」「松に鶴」「桜に幕」「桐に鳳」の20点札四枚による役



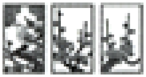
五　光／（２００点）：「芒に月」「松に鶴」「桜に幕」「桐に鳳」「柳に道風」の20点札五枚による役



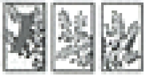
「はちはち」

<手役>

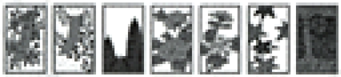
三本／（2貫）「同月札」3枚による役。



立三本　（3貫）「藤」「菖蒲」「萩」「桐」による三本。
（ただし「桐」の場合は「カス札」3枚で「立三本」で、
「20点札」があると「三本」になってしまいます）



赤／（3貫）「タン札」2枚と「カス札」5枚による役。



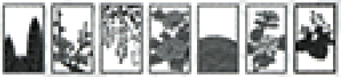
短一／（3貫）「タン札」1枚と「カス札」6枚による役。



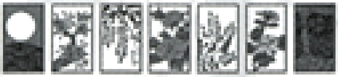
十一／（3貫）「10点札」1枚と「カス札」6枚による役。



からす／（4貫）7枚すべてが「カス札」の時。



光一／（4貫）「20点札」1枚と「カス札」6枚による役。



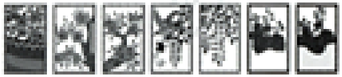
喰付／（4貫）「同月札」2枚が3組ある時。



手四／（6貫）「同月札」4枚による役。



はねけん／（7貫）三本と「同月札」が2組ある時。



一二四／（8貫）手四と「同月札」がある時。



四三／（20貫）手四と三本がある時。



①手役の重複

「手役」が重複した場合は、基本的には重複した「手役」の役代がすべて足されます。

②飛び込み1貫増し

「三本」と「立三本」ができていたときに、最初に手札にあった3枚の札が、競技終了時に自分の取り札の中にあると、1貫が加算されます。

③抜け役1貫増し

「赤」「短一」「十一」「からす」の4つの役で戦ったときに、取り札の合計が「88点」を越えると、1貫が加算されます。（出来役などができたときは除きます）

④化札

「柳札」は一種の化札に相当し、役の判定の際に、本来の点数札にも、「カス札」としても扱うこともできます。ただし、二重に使用することはできません。

<出来役>

猪鹿蝶	（8貫）「萩に猪」「紅葉に鹿」「牡丹に蝶」の3枚をそろえた役
赤タン	（7貫）「松」「梅」「桜」のタン札3枚をそろえた役
青タン	（7貫）「牡丹」「菊」「紅葉」のタン札3枚をそろえた役
七タン	（10貫）「柳」以外のタン札7枚をそろえた役
四光	（10貫）「柳に道風」を除いた20点札4枚をそろえた役
五光	（20貫）「20点札」を5枚全部そろえた役

<特殊な出来役>

総八（10貫）	取り札の合計点数が3人とも「88点」だった時、親が2人の子から「10貫」ずつもらいます。
二八（10貫）	その回の勝負で取った札の合計点から「88点」を差し引いてもまだ+80点以上の場合の役。80点から1点増えるごとに、さらに1貫ずつ増えます。
素十六（12貫）	「カス札」を「16枚」取った時の役。「柳札」は「カス札」として扱うことができます。16枚から、1枚増えるごとに2貫増しになります。

音楽　ぐれーと中村（flat 9th corp.）、（株）サクセス

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。